

Государственное учреждение образования
«Гомельский областной институт развития образования»

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
областного вебинара
«Создание информационного образовательного пространства
на основе цифровых технологий»



Гомель
2025

Участники семинара:	руководители и специалисты учреждений образования, реализующих программы профессионально-технического и среднего специального образования Гомельской области
Дата проведения:	02.04.2025
Место проведения:	государственное учреждение образования (далее ГУО) «Гомельский областной институт развития образования», платформа Zoom
Форма проведения:	вебинар
Цель:	развитие профессиональных компетенций, необходимых для осуществления эффективной педагогической деятельности в условиях цифровизации образования
Задачи:	способствовать повышению цифровой грамотности и информационной культуры педагогов; совершенствовать практические умения педагогов по созданию и использованию средств визуализации посредством цифровых технологий; транслировать эффективные образцы педагогической деятельности по использованию электронных ресурсов в образовательном процессе; обсудить проблемные вопросы и перспективы деятельности по использованию цифровых технологий в педагогической практике

СОДЕРЖАНИЕ

Цифровое пространство и информационная безопасность

Кацуба Вячеслав Юрьевич, начальник учебно-методического отдела информационных технологий и издательской деятельности ГОИРО»



Формирование медийной и информационной культуры обучающихся - условие безопасного развития личности

Земляник Татьяна Николаевна, учитель белорусского языка и литературы ГУО «Средняя школа №2 г.Туров»



Потенциал цифровых технологий в решении задач патриотического воспитания обучающихся

Шкурко Юлия Васильевна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе УО «Гомельский государственный колледж транспорта и транспортных коммуникаций»



Совершенствование социально-педагогической деятельности посредством использования личных электронных ресурсов

Гумар Екатерина Сергеевна, педагог социальный УО «Гомельский государственный автомеханический колледж»



Веб-ресурсы как инструмент активации познавательно-творческой деятельности обучающихся

Быкова Елена Игоревна, учитель русского языка и литературы ГУО «Средняя школа №2 г.Хойники»



Использование онлайн-сервиса Genially для создания авторского образовательного ресурса
Назаренко Татьяна Константиновна, учитель математики ГУО «Средняя школа №3 г.Хойники»



Цифровые решения для современного обучения
Михальцова Светлана Владимировна, заместитель директора по учебной работе ГУО «Средняя школа №10 г.Жлобина»



Тренды в образовании 2025 (обзор электронных образовательных ресурсов)
Костишина Ольга Владимировна, учитель истории ГУО «Средняя школа №7 г. Жлобина»



Разработка визуального контента с помощью цифровых инструментов
Афанасьева Ольга Владимировна, учитель информатики ГУО «Средняя школа №7 г.Калинковичи»



Видеозапись областного вебинара



ПОТЕНЦИАЛ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕШЕНИИ ЗАДАЧ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Шкурко Юлия Васильевна,
заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
УО «Гомельский государственный
колледж транспорта
и транспортных коммуникаций»»*

Сегодня невозможно представить внеурочную деятельность без использования информационно-коммуникационные технологии.

Владение ИКТ ставится в современном мире в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать. Человек, умело, эффективно владеющий технологиями и информацией, имеет другой, новый стиль мышления, принципиально иначе подходит к оценке возникшей проблемы, к организации своей деятельности.

Для проведения воспитательных мероприятий патриотической направленности в УО «Гомельский государственный колледж транспорта и транспортных коммуникаций» используется электронный образовательный ресурс «PROпатриотизм».

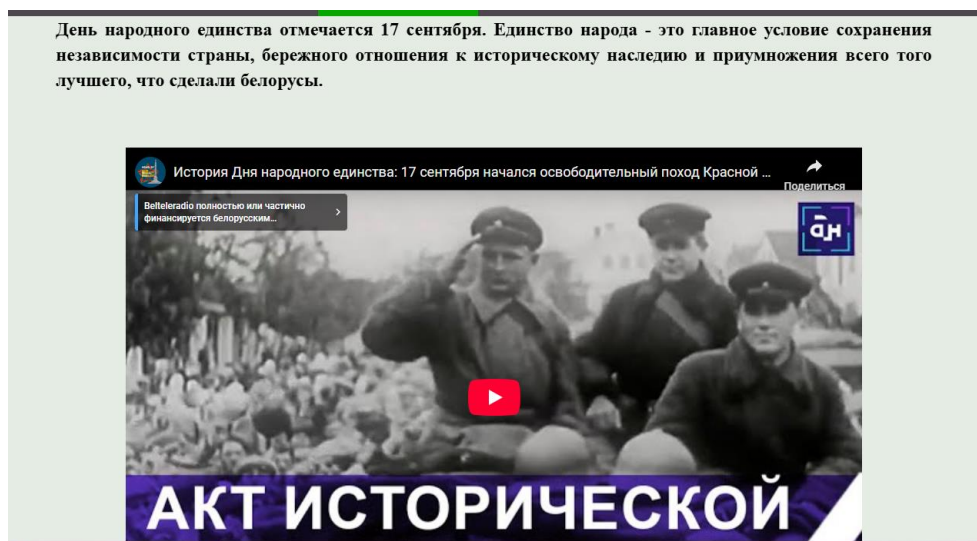


Он содержит сценарии, квесты, игры, викторины, посвящённые государственным праздникам Республики Беларусь.

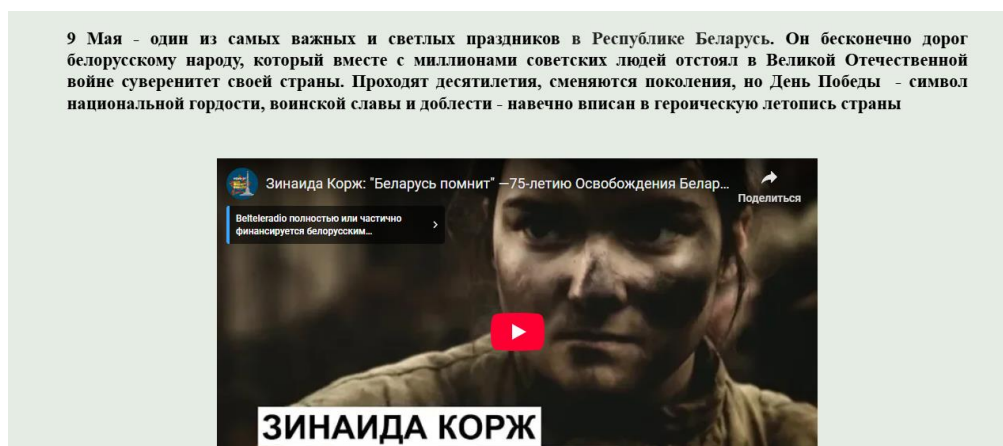
ЭОР предназначен для учащихся и педагогов учреждений образования реализующих программы профессионально-технического и среднего специального образования. Может использоваться в общеобразовательных учебных заведениях.

Электронный воспитательный ресурс «PROпатриотизм» состоит из следующих разделов:

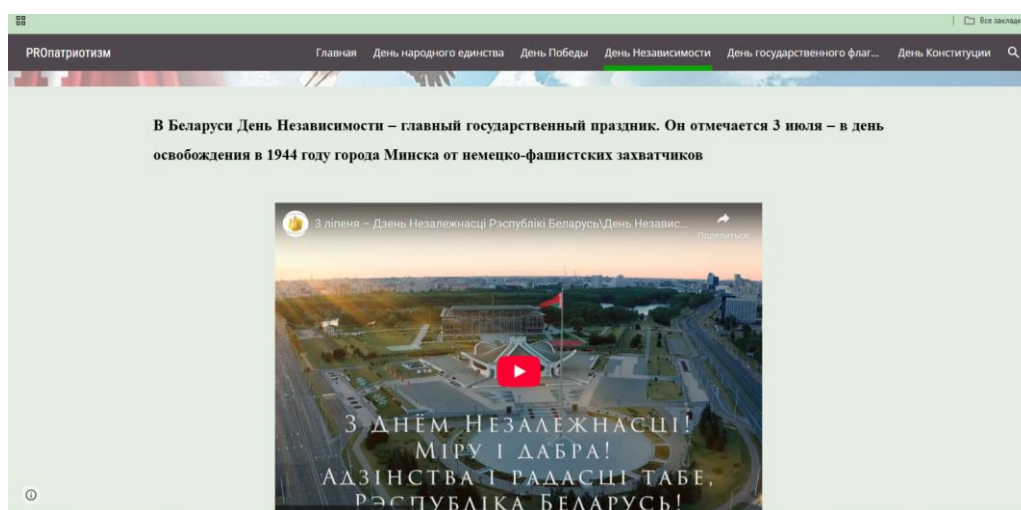
- День народного единства.



- День Победы.



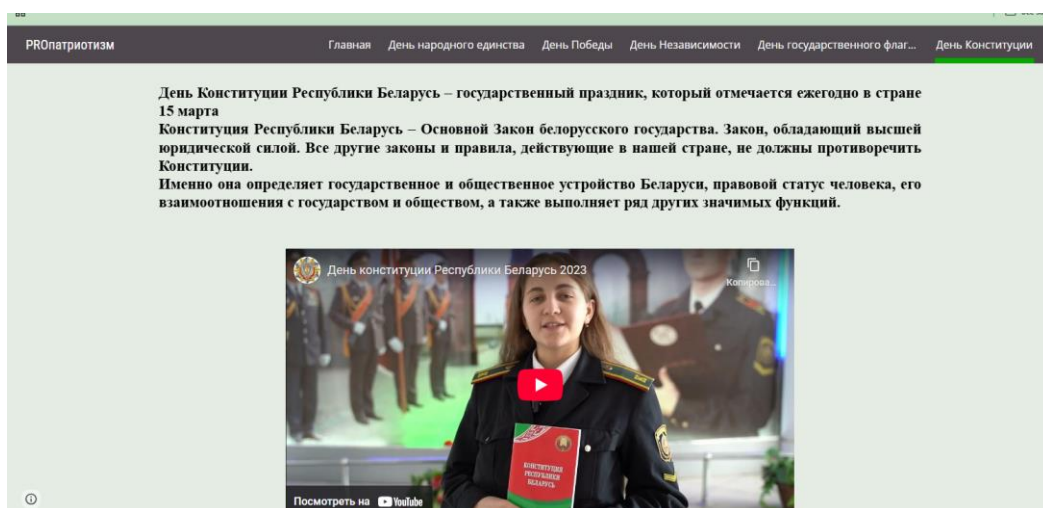
- День Независимости.



- День государственного флага и герба.



- День Конституции.



Основу электронного ресурса составляет программный продукт Google Sites, информация хранится в html-страницах. Задания для квизов и викторин созданы в Learnis, LearningApps, Google Forms.

ЭОР прекрасно вписывается в содержание воспитательных мероприятий, позволяет разнообразить формы работы с учащимися, сделать их более творческими. Работу можно организовать индивидуально, по парам, группам. Если внести в нее дух соревнования, то это тем более никого не оставит равнодушным.

Целью создания электронного ресурса являлось помощь куратору в проведении информационных, кураторских часов, внеклассных мероприятий.

Опыт показывает, что применение электронных ресурсов в мероприятиях, стимулирует познавательную и творческую активность учащихся, позволяет достичь нового уровня отношений между преподавателем и учащимся.

Данный электронный ресурс помогает учащимся осознать свою принадлежность к белорусской истории, почувствовать связь с прошлым и настоящим своей страны, а также развить чувство ответственности за будущее Отечества.

ВЕБ-РЕСУРСЫ КАК ИНСТРУМЕНТ АКТИВАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Быкова Елена Игоревна,
учитель русского языка и литературы
ГУО «Средняя школа №2 г.Хойники»*

Мы живем в эпоху компьютеризации. В современном мире нельзя представить жизнь без гаджетов (телефонов, компьютеров, планшетов) все это имеет свои минусы и плюсы. Психологи отмечают, что 80% современных школьников являются визуалами, это означает, что ведущим каналом восприятия является зрение, они лучше запоминают информацию через наглядные пособия, схемы, таблицы, рисунки. Визуализацию можно использовать на всех этапах обучения: при объяснении нового материала; при повторении; при закреплении; при контроле и систематизации; при обобщении; при выполнении домашних заданий, заучивании наизусть; при работе с текстом; при самостоятельной работе...и еще можно назвать множество примеров, которые учитель самостоятельно определяет в учебном процессе.

Визуализация – (от лат. visualis, «зрительный») – общее название приёмов представления числовой информации или физического явления в виде, удобном для зрительного наблюдения и анализа. Другими словами, визуализация – это наглядный способ представления любой информации, которая лучше усваивается учащимися.

Для создания визуализации на уроках я использую различные приложения.

Crello. Аналог Canva, предлагающий широкий выбор шаблонов, графических элементов и шрифтов. Отлично подходит для создания презентаций, баннеров.

Desygner. Приложение для листовок, брошюр. Оно предлагает множество шаблонов и инструментов для брендинга.

Genial.ly. Интерактивный инструмент для создания презентаций, инфографики, интерактивных изображений и других визуальных материалов.

Совместно с детьми я чаще всего использую приложение - **Canva**. Одна из главных причин ее выбора – это доступность и адекватная работоспособность на телефоне, то есть всегда под рукой.



Canva стала настоящим хитом в мире дизайна, предлагая простой и интуитивно понятный интерфейс для создания визуального контента.

Давайте ответим на два вопроса: Где и кому нужна визуализация?

Визуализация играет ключевую роль в образовании и творчестве. Она необходима:

На уроках:

Учителям: для создания наглядных презентаций, плакатов, карточек, рабочих листов, интерактивных заданий и других дидактических материалов.

Ученикам: для создания проектов, презентаций, постеров, комиксов, инфографики, альбомов и других творческих работ.

Внеклассных мероприятиях:

Организаторам: для создания афиш, баннеров, приглашений, презентаций и других материалов для продвижения мероприятий.

Участникам: для создания творческих работ, презентаций, отчетов и других материалов, связанных с мероприятием.

Кому и почему нужна визуализация?

Визуализация полезна для всех, независимо от возраста и уровня подготовки. Она особенно важна для:

Младших школьников: визуальные материалы помогают им лучше понимать информацию, развивают воображение и творческие способности.

Подростков: визуализация помогает им выражать свои идеи, создавать интересные проекты и развивать навыки работы с информацией.

Учителей: визуальные материалы делают уроки более интересными и эффективными, помогают ученикам лучше усваивать материал.

Для начала откроем само приложение. Обратите внимание, что данный сайт дает огромное поле для творческой деятельности.

Можно продемонстрировать буклет, плакат...

Рассмотрим готовые варианты работы. Я подготовила для вас 11 самых популярных форм работы на уроке при использовании приложения канва.

1. Ожившие цитаты.
2. Постер «Цитата недели».
3. Персонажные карточки/карточки героев.

4. Паспорт героя.
5. Система образов произведения (иконографика).
6. Маршрут героя.
7. Сюжет произведения (инфографика).
8. Альтернативное название и обложка.
9. Семейное древо персонажей (роман, роман-эпопея).
10. Постер/листовка героя.
11. Таймлайн – золотой век русской литературы.
12. Инфографика по литературным направлениям, родам, жанрам.

Фотоколлаж класса, отчет по мероприятию.

Позвольте показать вам, каким образом идея, наличие шаблона и конечный результат в процессе работы эволюционируют.

13. Кочетков, гречихин,

14. Лента времени

15. Проект «Учителя – участники ВОВ»

Написать цитату дня.

Предложить инфографика – планер.

Как можно заметить, такая форма работы:

- улучшает понимание изучаемого;
- развивает креативность;
- повышает вовлеченность;
- развивает навыки цифровой грамотности и творческого потенциала;
- улучшает коммуникацию;
- экономит время.

Использование Canva в образовании – это не просто модный тренд, а мощный инструмент, способный трансформировать учебный процесс. Это возможность сделать обучение более интересным, интерактивным и эффективным. Это способ развить у учеников креативность, критическое мышление и цифровую грамотность. Это инвестиция в будущее, которая поможет им стать успешными и творческими личностями.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ GENIALLY ДЛЯ СОЗДАНИЯ АВТОРСКОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА

*Назаренко Татьяна Константиновна,
учитель математики,
ГУО «Средняя школа № 3 г. Хойники»*

При организации образовательного процесса мы сталкиваемся с проблемой восприятия материала, заинтересованности учащихся, организации дистанционной подачи учебного материала (учащиеся пропускают занятия по болезни, уезжают на санаторно-курортное оздоровление, на соревнования).

Интернет и информационные технологии давно уже стали значимым источником информации. Интерактивные материалы могут значительно улучшить восприятие информации. Они способствуют более глубокому пониманию, увеличивают интерес и удержание внимания. Кроме того, интерактивные элементы позволяют пользователям участвовать в процессе обучения, что делает его более эффективным и запоминающимся. Все это можно осуществить с помощью оригинального многофункционального приложения [Genially](#).

Рассмотрим функционал [Genially](#) и его преимущества для учителя в следствие правильного использования данного функционала.

[Genially](#) – это интерактивная платформа для создания визуального контента (авторских образовательных ресурсов: интерактивную презентацию, интерактивный плакат, дидактические игры, инфографику и тесты), которая может быть очень полезной в образовательном процессе. Вот несколько способов, как можно использовать [Genially](#) в обучении:

1. Создание интерактивных презентаций: Учителя могут создавать презентации с интерактивными элементами, такими как ссылки, кнопки и анимации (делать гиперссылки на слайды внутри ресурса и внешние сайты, встраивать PDF-файлы или задания, созданные в других сервисах (LearningApps, Wordwall), что делает процесс обучения более увлекательным и вовлекающим.
2. Разработка учебных материалов: [Genially](#) позволяет создавать различные учебные материалы, включая инфографику, карты и схемы, которые помогают визуализировать информацию и упрощают восприятие сложных тем.
3. Проекты и задания для учащихся: Учащиеся могут использовать сервис для создания собственных проектов, что развивает их креативность и навыки работы с цифровыми инструментами.
4. Оценка знаний: Платформа позволяет создавать викторины и тесты, которые могут быть использованы для проверки знаний учащихся в интерактивной форме.
5. Инклюзивное обучение: Использование визуальных и интерактивных элементов помогает учитывать разные стили обучения, что может быть особенно полезно для учащихся особыми образовательными потребностями.

Инструмент, несмотря на отсутствие русскоязычной версии, довольно прост в использовании.

Работать в нём можно просто и быстро, т.к. он предлагает различные шаблоны для создания ресурсов, большой выбор интерактивности.

[Genially](#) сохраняет весь добавляемый вами контент в облачном хранилище, поэтому вы можете оставить незаконченную работу над проектом и продолжить её на другом компьютере. Создание виртуальных работ в сервисе бесплатное, и количество создаваемых электронных продуктов при этом не ограничено. Готовую работу можно встроить на страницу сайта или блога.

Также платформа поддерживает совместную работу, это означает, что вы можете одновременно с другими людьми работать над одним проектом,

вместе преобразая контент на основании общих идей. Результат работы над проектом можно представить непосредственно по ссылке в самом сервисе Genially.

Для регистрации нам потребуется действующий адрес электронной почты или зарегистрированные аккаунты социальных сетей, аккаунт гугл или аккаунт Майкрософт.

На следующем шаге нам предлагают выбрать сферу, в которой работаете. Это ни на что не влияет, поэтому рекомендую выбрать «Образование» (Education).

Познакомимся с основными элементами. На верхней панели верхнем левом углу главного экрана находится кнопка с логотипом. При ее нажатии, где бы вы не находились – вы перейдете к своим работам.

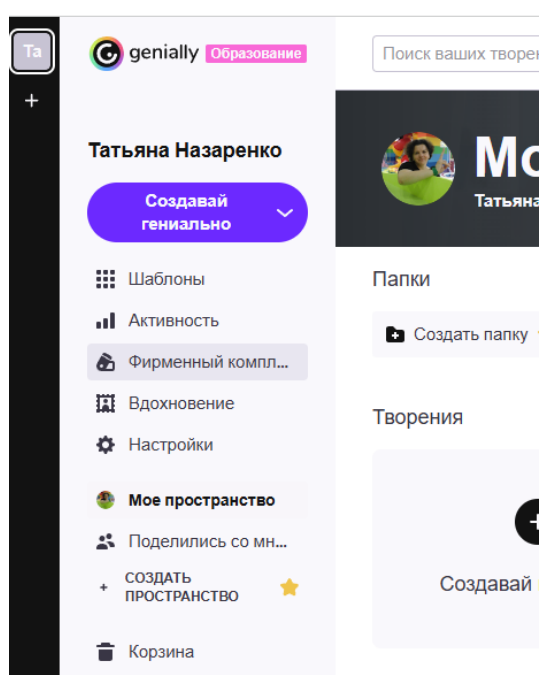


Рисунок 1 Боковая панель главного экрана

Рассмотрим основные элементы боковой панели главного экрана.

Кнопка «СОЗДАТЬ ГЕНИАЛЬНО» при нажатии на которую вы сможете создать проект, как из «предлагаемых шаблонов, так и «с чистого листа»; «МОИ ТВОРЕНИЯ»: показывает все созданные Вами работы, или к которым Вам предоставили доступ; под кнопкой «ВДОХНОВЕНИЕ» можно посмотреть работы других пользователей и подсмотреть интересные идеи.

На мой взгляд основой для создания любого продукта Genially является интерактивный плакат.

Интерактивный плакат – способ визуализации информации на основе одного изображения, к которому в виде меток («горячих точек») прикрепляются ссылки на веб-ресурсы и интернет-документы, мультимедийные объекты: видео, аудио, презентации, слайд-шоу, игры, опросы и т.д.

Главное достоинство такого плаката – его интерактивность, которая позволяет давать комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды проекта и внешние ресурсы. За счёт использования взаимосвязанных элементов изображения появляется возможность вовлечь пользователя в процесс получения знаний, добиться максимальной наглядности информации.

Интерактивный плакат реализует возможность самостоятельного управления скоростью подачи изучаемой информации, что очень значимо.

Для создания интерактивного плаката в первую очередь определяем основную идею, содержание, структуру плаката; подбираем материал для содержательной части плаката, продумываем оформление (рисунки, фотографии, звуковые эффекты, видеоматериалы и т.д.); обязательно соберите все компоненты для плаката в одну папку.

Создание интерактивного плаката в сервисе Genially

1. Для начала работы необходимо кликнуть по активному полю «Создавайте гениально». Откроется поле с выбором создаваемого с помощью сервиса контента, где и выбираем «Interactive Image» (Интерактивное изображение).
2. Выбрать интерактивный плакат из шаблона или создать пустой (Genially предоставляет большое количество шаблонов интерактивных плакатов, которые можно использовать для создания своего проекта. Понравившийся шаблон можно предварительно просмотреть и изменить цветовую гамму.)
3. Добавить на плакат интерактивных элементов

Проект, созданный в Genially, легко можно оживить с помощью интерактивности и анимационных эффектов. Интерактивные элементы позволяют добавлять комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды внутри ресурса и внешние сайты (ссылки на видео с YouTube). Интерактивным можно сделать любой элемент Genially: текст, изображение, кнопку и т. п. Например, в проекте можно сделать интерактивные стрелки для удобства навигации, которые будут вести зрителей через ваш контент линейным образом, в режиме микросайта.

4. Сохранение, публикация и распространение. После того, как на рабочее поле были добавлены все элементы (изображения, значки, метки и т.п.), оформлены переходы, добавлены ссылки, готовую работу необходимо проверить. Обратите внимание на то, все ли метки работают, ссылки открываются. Перед публикацией просмотрите созданную работу «Preview» (Предварительный просмотр). В открывшемся окне выбираем режим просмотра вашего контента: «Публичный» (доступный всем зарегистрированным пользователям)

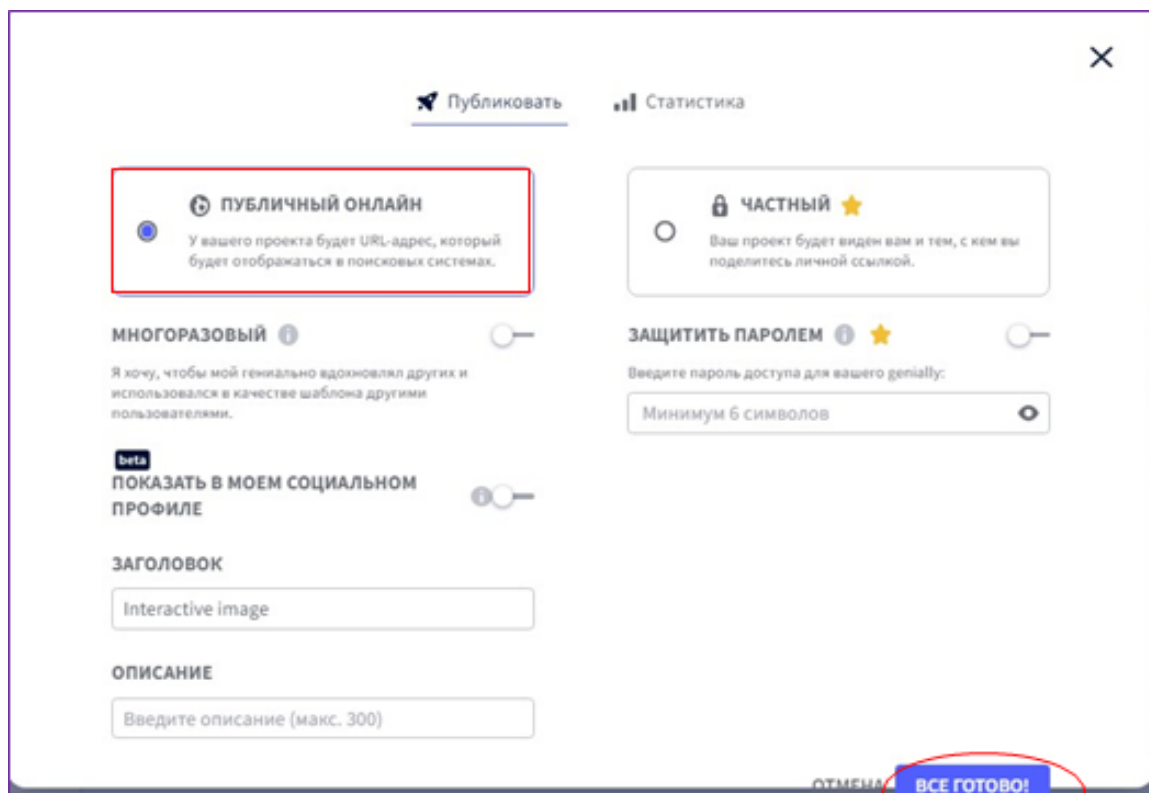


Рисунок 2. Сохранение и публикация продукта

5. Созданный ресурс вы можете:

- а) просмотреть в полноэкранном режиме
- б) скачать работу в нужном формате (HTML, JPG, PDF). (Эта функция доступна только платным пользователям)
- с) поделиться – создаётся ссылка на ресурс, которой вы можете поделиться.

Для создания ссылки необходимо нажать на кнопку «Поделиться», затем «Копировать». Теперь этот адрес можно встроить на сайт или страницы в социальных сетях с целью просмотра данного контента.

Все работы сохраняются в меню сервиса. Зайдя под своим аккаунтом с любого компьютера, всегда можно посмотреть готовые работы, отправить ссылку, отредактировать работу или внести изменения.

В результате проделанной работы вы получаете образовательный контент с рядом интерактивных элементов и возможностью индивидуализации и дифференциации при его использовании.

Таким образом, приложение Genially можно назвать универсальным конструктором для создания авторской платформы для дистанционного обучения, создания интерактивных дидактических модулей учителя, репетитора, классного руководителя.

ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ОБУЧЕНИЯ

*Михальцова Светлана Владимировна,
учитель математики,
заместитель директора по учебной работе
ГУО "Средняя школа №10 г. Жлобина»*

Введение

Добрый день, уважаемые коллеги! Меня зовут Светлана Владимировна Михальцова, я учитель математики и заместитель директора государственного учреждения образования «Средняя школа №10 г. Жлобина», и я рада поделиться с вами своим опытом использования цифровых технологий в образовании. Сегодня мы поговорим о том, как цифровые решения могут сделать обучение более эффективным, увлекательным и современным.

Я расскажу о том, что сама применяла на практике, что сработало, а что потребовало доработки. Мы разберём конкретные примеры, инструменты и подходы, которые вы сможете внедрить в своей работе.

1. Почему цифровые технологии – это важно?

Когда я только начинала работать с цифровыми инструментами, у меня было много сомнений. Казалось, что это сложно, требует много времени и ресурсов. Но потом я поняла: цифровые технологии – это не просто модный тренд, это необходимость.

Наши учащиеся – это поколение, которое выросло в цифровом мире. Они привыкли к гаджетам, соцсетям и мгновенному доступу к информации. Если мы хотим, чтобы дети были вовлечены в обучение, нам нужно говорить с ними на их языке.

Кроме того, цифровые технологии помогают решать конкретные задачи:

- ✓ Экономия времени: например, быстрая подготовка к занятиям, автоматизация проверки выполнения заданий, как результат – свободное время для творческой работы.
- ✓ Персонализация: можно подстраивать обучение под уровень каждого учащегося.
- ✓ Доступность: дети могут учиться в удобное время и в удобном месте.

2. Мой опыт: как я начала использовать цифровые инструменты

Шаг 1: Онлайн-тесты и автоматизация проверки

В качестве первых шагов в использовании цифровых ресурсов для меня было создание тестов. Я начала использовать платформы вроде Google Forms. Я загружала вопросы, отправляла детям ссылку, а система сама проверяла ответы и выставляла отметки.

Результат:

Я сэкономила время на проверке.

Учащиеся сразу видели свои ошибки и могли их исправить.

Затем я начала использовать CoreApp – это платформа, которая объединяет различные цифровые инструменты для конструирования уроков.

Я готовлю весь урок в этом сервисе, включаю тему цель урока, этап актуализации знаний; этап изучения нового материала, задания для отработки навыков, контрольное задание для проверки усвоения. Учащиеся на телефонах и в рабочих тетрадях выполняют задания, при необходимости задают вопросы. Я в своём личном кабинете вижу на какой стадии прохождения урока находится тот или иной учащийся, могу посмотреть как он выполняет задание, а так же могу видеть статистику по всему классу.

Шаг 2: Видеоуроки

Я записала несколько коротких видеоуроков по разным темам, выложила их на YouTube, детям предоставила ссылки. Это позволило учащимся пересматривать материал в удобное время.

Результат:

Учащиеся, которые пропустили занятия, могут нагнать материал.

Те, кому было сложно, могут пересмотреть объяснение несколько раз.

Шаг 3: Геймификация

Я начала использовать Mentimeter – интерактивную платформу для создания презентаций с живыми голосованиями, опросами, викторинами и облаками слов, которая позволяет вовлекать аудиторию в реальном времени и получать мгновенную обратную связь. Это невероятно просто: я создаю вопросы, а дети отвечают с телефонов, а на экране интерактивной доски мы тут же видим результаты опроса.

Результат:

Дети в восторге! Они соревнуются друг с другом, и это мотивирует их лучше готовиться к урокам.

Я увидела, что даже те, кто обычно не проявлял активности, начали активно участвовать в уроке.

3. Проект «Математика с Икси»: как это работает

Теперь я хочу рассказать о проекте «Математика с Икси», который мы разработали вместе с моей коллегой Татьяной Петровной Кацубо.

Что это за проект?

Проект «Математика с Икси» – это инновационная образовательная платформа, разработанная для обучения школьников математике с использованием современных цифровых технологий, включая искусственный интеллект (ИИ), интерактивные уроки, тренажёры и визуализацию. «Математика с Икси» помогает ученикам не только осваивать математические концепции, но и развивать критическое мышление, цифровую грамотность и навыки самостоятельного обучения.

Цели и актуальность проекта:

Проект направлен на решение современных образовательных вызовов таких как:

Цифровизация образования: интеграция цифровых технологий в учебный процесс.

Развитие навыков работы с ИИ: обучение школьников взаимодействию с искусственным интеллектом, чтобы они могли использовать его как инструмент для решения задач, а не просто для выполнения домашних заданий.

Повышение мотивации: использование современных сюжетов, игровых элементов и интерактивных заданий для вовлечения учащихся.

Адаптивность: создание персонализированного подхода к обучению, учитывающего уровень подготовки каждого ученика.

Структура проекта

Проект включает шесть уроков, посвящённых теме «Системы линейных уравнений с двумя переменными». Каждый урок имеет чёткую структуру, которая делает процесс обучения простым, эффективным и увлекательным:

Цели и задачи:

Формулируются на доступном языке, чтобы учащиеся понимали, что именно им предстоит изучить.

Видеоуроки:

Каждый урок начинается с объявления темы и описания ожидаемых результатов.

Для этапа мотивации используются современные сюжеты (например, детективные истории, бизнес-проекты, игры, социальные сети), которые делают материал увлекательным и интересным.

Анимация и визуализация помогают выделить ключевые моменты и сделать объяснение наглядным.

Видеоуроки в проекте интерактивные. При помощи сервиса «Удоба» встроены останки в показе видео, во время которых ученикам нужно отвечать на вопросы, используя логику и ранее изученный материал. Для интерактива предлагается выбрать ответы из предложенных, ввести свой ответ, установить соответствие, расставить элементы в определённом порядке. У учащихся нет выбора: пока не будет дан правильный ответ, просмотр продолжить не получится.

В конце урока подводятся итоги и звучит мотивирующая фраза, вдохновляющая на дальнейшее обучение.

Интеллект-карты в нашем проекте:

Помогают визуализировать информацию, увидеть связи между темами и структурировать материал.

Используются для повторения, подготовки к контрольным работам и организации групповой работы на уроках.

Тренажёр:

Предлагает разнообразные упражнения для практики. Для этого учащиеся переходят в телеграмм-бот.

В проекте хорошо продуманная обратная связь: если задание выполнено правильно, бот хвалит ученика; если допущена ошибка, показывает правильное решение.

Наш бот Икси использует адаптивный подход: система подбирает задания в зависимости от уровня подготовки ученика: если учащийся

правильно отвечает на вопрос ему предлагаются, более сложные задачи или задания другого вида, если допущены ошибки, то будут предложены дополнительные упражнения для отработки навыков.

Контрольное задание для проверки усвоения материала:

Включает 5 или 10 разноуровневых заданий.

Баллы начисляются в соответствии с методическими рекомендациями, а затем автоматически переводятся в отметку по 10-балльной шкале. После выполнения задания, можно посмотреть правильное решение.

Роль ИИ в проекте:

Искусственный интеллект (бот Икси) играет ключевую роль в проекте:

Чат-бот Икси: помогает ученикам отвечать на вопросы, проверять решения и получать подсказки.

Адаптивное обучение: Икси анализирует успехи учеников и предлагает задания, соответствующие их уровню подготовки.

Обратная связь: обеспечивает моментальную реакцию на действия ученика, что делает обучение более эффективным.

После прохождения всех уроков Икси можно использовать для организации уроков обобщения и повторения:

Карточная игра: ученики работают в парах или группах, выполняя задания и обращаясь к Икси за подсказками.

Интерактивный квест: серия заданий, связанных с пройденными темами, где Икси помогает проверять решения.

Комиксы: ученики создают задачи на основе картинок, а затем решают их с помощью Икси.

Итак, к преимуществам проекта можно отнести:

Интерактивность:

Видеоуроки, тренажёры и интеллект-карты делают обучение увлекательным и наглядным.

Адаптивность:

Система подстраивается под уровень каждого ученика, предлагая индивидуальные задания.

Цифровая грамотность:

Ученики учатся взаимодействовать с ИИ, что готовит их к жизни в цифровую эпоху.

Критическое мышление:

Проект учит школьников не просто запоминать материал, но и анализировать, проверять свои решения.

Мотивация:

Современные сюжеты, игровые элементы и обратная связь повышают интерес к обучению.

Можно отметить следующие Технические решения:

Единый стиль: все видеоуроки оформлены в одном стиле и сопровождаются закадровым голосом учителя.

Адаптивный тренажёр: использует алгоритмы для подбора заданий в зависимости от успехов ученика.

Интеллект-карты: созданы с помощью современных инструментов визуализации.

Чат-бот Икси: разработан на основе технологий ИИ для обеспечения обратной связи и поддержки.

Применение проекта в образовании

Для учеников:

Удобный и интересный способ изучения математики.

Возможность самостоятельно работать с материалом и проверять свои знания.

Для учителей:

Готовые уроки с чёткой структурой и методическими рекомендациями.

Инструменты для организации групповой работы и повторения материала.

Благодаря проекту, и применению цифровых инструментов в целом:

Успеваемость моих учащихся выросла на 20%.

Учащиеся стали более самостоятельными и мотивированными.

4. Основные ошибки при внедрении цифровых решений в образовательный процесс

Цифровые технологии в образовании открывают множество возможностей, но их внедрение не всегда проходит гладко. Предлагаю поговорить об основных ошибках, с которыми сталкиваются образовательные учреждения, и подумать, как можно их избежать.

1. Отсутствие чёткого понимания целей. Очень часто цифровые инструменты внедряются просто потому, что это модно или кажется необходимым. Однако без чёткого понимания, какие проблемы они должны решать, они могут не только не улучшить процесс обучения, но и усложнить его. Если нет ясных целей, цифровая трансформация превращается в хаос, перегружая и учителей, и учеников.

Как избежать этой ошибки? Перед внедрением технологий я всегда задаю себе вопросы: какие конкретные задачи они решают? Как изменится моя работа и работа учеников? Какие результаты я хочу получить? Такие вопросы помогают осмысленно подходить к использованию цифровых инструментов и не превращать их в самоцель.

2. Недостаточная подготовка педагогов. Даже самые современные технологии не дадут эффекта, если учителя не будут уверенно ими пользоваться. Иногда мы сталкиваемся с ситуацией, когда новую платформу внедряют без предварительного обучения, и это вызывает стресс. Учителя тратят больше времени на освоение, чем на сам процесс преподавания.

Что с этим делать? Здесь важно системное обучение. Мы должны обмениваться опытом, помогать друг другу. Обучаться на специальных курсах, вебинарах. Я стараюсь начинать с самых простых инструментов, которые не требуют долгого освоения, и постепенно добавлять новые возможности. Также важно, чтобы у педагогов была поддержка, где можно обсуждать возникающие трудности и искать решения.

3. Перегруженность учеников цифровыми инструментами. Когда у школьников есть десятки разных платформ и приложений, в которых они должны разбираться, это не облегчает, а усложняет процесс обучения. Изобилие цифровых инструментов без чёткой системы превращает обучение в бесконечный поиск нужной кнопки.

Чтобы этого избежать, я всегда выбираю инструменты, которые действительно полезны и удобны. Важно соблюдать баланс между традиционными методами и цифровыми технологиями, чтобы они дополняли друг друга.

4. Недооценка технических ограничений. Мы часто разрабатываем цифровые уроки, предполагая, что у всех учеников есть быстрый интернет, мощные устройства, но в реальности это далеко не так. Если не учитывать реальные условия, часть учеников просто окажется в невыгодном положении.

Я всегда проверяю, есть ли у моих учеников доступ к тем инструментам, которые я планирую использовать. Если у кого-то нет нужных технических возможностей, я предлагаю альтернативные способы выполнения заданий. Это важно, потому что цифровая трансформация должна быть доступной для всех.

5. Отсутствие системы оценки эффективности. Если мы не анализируем, как внедрение цифровых решений влияет на процесс обучения, мы можем годами использовать инструменты, которые не приносят никакой пользы. А иногда даже наоборот – ухудшают вовлечённость и успеваемость.

Я стараюсь регулярно собирать обратную связь от учеников и коллег. Это могут быть короткие опросы, анализ статистики использования платформ, мониторинг успеваемости до и после внедрения технологии. Такой подход помогает вовремя корректировать стратегию и оставлять только те инструменты, которые действительно работают.

5. Советы для внедрения цифровых технологий

На основе своего опыта я хочу дать вам несколько советов:

Совет 1: Начните с малого

Не пытайтесь внедрить всё сразу. Начните с одного инструмента, например, онлайн-тестов или видеоуроков.

Совет 2: Используйте бесплатные ресурсы

Вот несколько платформ, которые я рекомендую:

CoreApp – для организации занятий.

Mentimeter – для интерактивных викторин.

Canva – для создания презентаций и инфографики.

Совет 3: Учитесь вместе с учащимися

Не бойтесь пробовать новое. Если что-то не получается, спросите у детей – они часто знают больше, чем мы.

Совет 4: Собирайте обратную связь

После каждого занятия спрашивайте учащихся, что им понравилось, а что можно улучшить. Это поможет вам адаптировать инструменты под их потребности.

6. Заключение

Коллеги, цифровые технологии – это просто инструменты, которые помогают нам делать нашу работу лучше.

Я верю, что каждый из нас может стать проводником в мир цифрового образования.

И если у вас есть вопросы или вы хотите обсудить конкретные примеры, я с радостью помогу!

Спасибо за внимание, и удачи в ваших цифровых экспериментах!

РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТА С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

*Афанасьева Ольга Владимировна,
учитель информатики
ГУО «Средняя школа №7
г. Калининвичи»*

Контент – это содержимое веб-страниц, социальных сетей, каналов в мессенджерах. Мы сталкиваемся с контентом ежедневно: это видео на YouTube, новости, посты в авторских каналах Telegram, статьи в корпоративных блогах.

Сегодня я хочу обсудить важные аспекты создания визуального контента для веб-сайтов и социальных сетей, а также его влияние на взаимодействие с аудиторией. В мире цифровых технологий визуальный контент стал неотъемлемой частью нашей коммуникации, и его значение невозможно переоценить.

Прежде всего, давайте поговорим о целевой аудитории. Понимание интересов и потребностей вашей аудитории – это первый шаг к созданию успешного контента. Например, если ваша цель – привлечь молодежь, яркие цвета, динамичные изображения и анимации могут оказаться более эффективными. В то же время для привлечения родительской общественности требуется более сдержанный и профессиональный подход. Всегда важно адаптировать визуальный стиль под ожидания пользователей.

Далее, давайте рассмотрим основные элементы дизайна. Цветовая палитра, типографика и общая композиция играют ключевую роль в восприятии информации. На веб-сайте или в социальных сетях визуальные элементы должны быть гармонично объединены, чтобы создавать единую атмосферу и легко воспринимаемую структуру.

Не менее значимо помнить о том, что контент должен быть понятным с первого взгляда. Сложные графики или перегруженные изображения могут отвлечь от основной идеи. Основная задача – донести сообщение до аудитории, используя минимально возможное количество элементов. Простота и ясность всегда преобладают над избыточностью.

Кроме того, привлечение пользователей к созданию контента – это отличный способ повысить их вовлеченность. Проводите конкурсы, где ваша аудитория может делиться своими работами или идеями, создавая, таким образом, сообщество вокруг вашего учреждения образования. Краудсорсинг (коллективный поиск новых идей) помогает не только укрепить связь с аудиторией, но и генерировать свежие идеи, дополнительно увеличивая жизнеспособность контента.

Так, Canva предлагает множество готовых шаблонов, которые можно адаптировать под конкретные нужды. Это особенно полезно для ускорения процесса создания контента. Например, если вам нужно создать пост для Instagram, вы можете выбрать из широкого спектра стилей и макетов, которые уже оптимизированы под форматы этой платформы. Вам просто нужно подставить свои материалы, изменить текст и изображения, что экономит время и усилия.

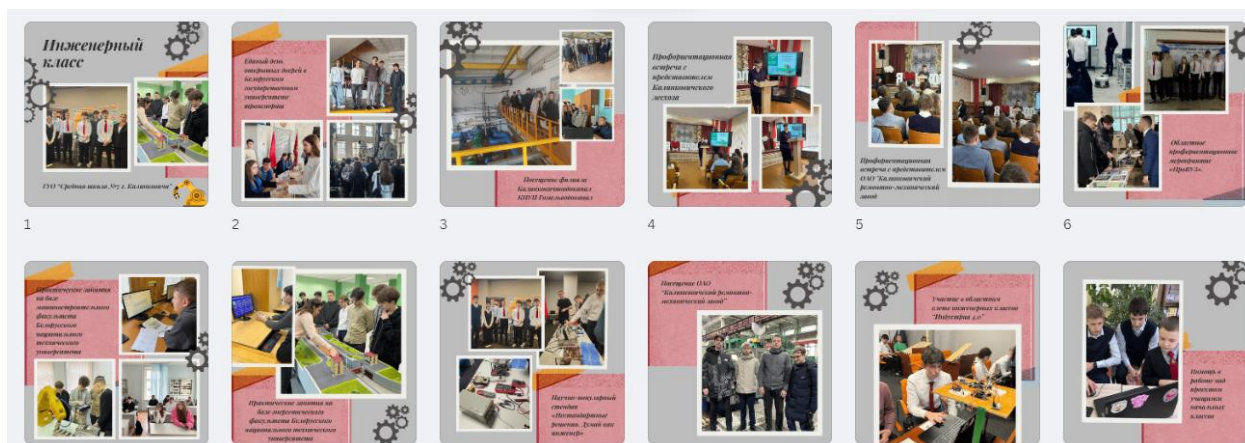
Например, с помощью данного сервиса даже не опытные пользователи с легкостью могут разработать объявление о предстоящем мероприятии, баннер или уникальную поздравительную открытку.

[illegible]

Важным преимуществом является то, что Canva предлагает обширную библиотеку графики, шрифтов и элементов, которые позволяют добавлять уникальность контенту. Вы можете использовать различные иконки, фотографии или иллюстрации, что позволяет создавать визуально привлекательные материалы. Интеграция с другими платформами, такими как Rexels и Pixabay, делает поиск изображений еще проще, обеспечивая высокое качество.

Кроме того, Canva позволяет работать совместно в реальном времени. Это значит, что несколько членов вашей команды могут одновременно редактировать дизайн, оставлять комментарии и вносить правки. Такая функция особенно полезна для команд, которые могут собираться для обсуждения и редактирования контента, улучшая координацию и уменьшение времени, затрачиваемого на проект.

Примером может служить альбом «Инженерный класс», где отображаются фотоотчеты об участии в конкурсах, фестивалях, экскурсиях: https://www.canva.com/design/DAGiWkOhvU4/qDd5T_7qghMuKY8qiuSrlw/ed?utm_content=DAGiWkOhvU4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.



Данный документ интегрирован на сайт инженерно-технического центра. Таким образом, заполнив страницу альбома, мы автоматически добавляем информацию на сайт, а также данный контент можем опубликовать в социальных сетях.

Еще одной важной функцией является возможность экспорта созданного контента в различных форматах. Вы можете легко сохранять свои дизайны в виде изображений, PDF-файлов или даже видео, что облегчает публикацию на разных платформах. Кроме того, возможности планирования контента в Canva упрощают процесс согласования и публикации, позволяя заранее подготавливать посты и управлять их размещением в календаре.

Хочется отметить, что Canva предлагает инструменты для группового взаимодействия с аудиторией. Создание опросов, квизов и интерактивных элементов помогает не только привлечь внимание, но и повысить вовлеченность. Это позволяет аудитории взаимодействовать с контентом на

более глубоком уровне. Например, онлайн-квиз «Цели устойчивого развития»:
https://www.canva.com/design/DAGfP3Qwdk0/MnPV66-LZbozY_y-WjMLTg/edit?utm_content=DAGfP3Qwdk0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.



В общем, Canva – это не просто инструмент для графического дизайна, а полный пакет решений для создания качественного визуального контента. Освоив его возможности, вы сможете значительно повысить эффективность своей работы и качество контента, что в конечном итоге приведет к лучшему взаимодействию с аудиторией.

В заключение, создание эффективного визуального контента для веб-сайтов и социальных сетей требует тщательного внимания к деталям, знаний о своей аудитории и творческого подхода. Успех в этой области не только повышает интерес к контенту, но и способствует формированию положительного имиджа учреждения образования.